

Logo: Protection de l'Environnement

Ce jeu constitue un élément plus ludique de la malle ARPEGE. Il a pour objectif de sensibiliser les enfants à des problématiques environnementales. Il ne constitue pas une fin en soi, mais vise à donner quelques petits conseils que pourront s'approprier les enfants.

Il poursuit néanmoins des objectifs pédagogiques relatifs à la lecture :

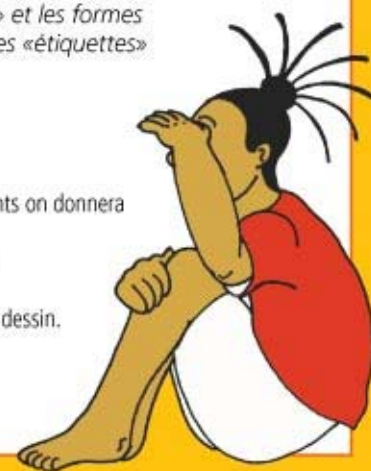
objectifs pédagogiques - compétences développées

- Travailler en groupe, s'entraider, se corriger mutuellement
- Animer un groupe
- Lire à haute voix de façon distincte
- Comprendre un message donné à haute voix par un pair
- Etablir une relation entre un dessin et un texte

Ce jeu est constitué de deux éléments : la partie illustrée par des dessins que nous appellerons «cartes» et les formes plus petites comportant les textes que nous appellerons «étiquettes». Il faut préalablement découper les «étiquettes» suivant les pointillés pré-découpés pour pouvoir jouer.

Déroulement de l'activité

- Répartir les enfants par groupes de 4 ou de 7.
- Désigner l' «animateur» et lui remettre les étiquettes comportant les phrases conseil.
- Distribuer les cartes illustrées par des dessins à tous les autres enfants (Si le groupe de joueur est composé de 3 enfants on donnera deux cartes à chacun, s'il est composé de 6 enfants, on donnera une carte à chacun.)
- L' «animateur» retourne les étiquettes, le texte contre la table, afin qu'on ne puisse voir ce qui est écrit. Il les mélange. Il en choisit une et la lit à haute voix.
- L'enfant qui possède le dessin correspondant au texte lu dit : «C'est moi qui l'ai». L'animateur vérifie s'il s'agit du bon dessin. Dans l'affirmative, il donne l'étiquette à l'enfant qui s'est manifesté. Celui-ci la dépose sur le dessin correspondant.
- Le premier enfant qui a couvert sa ou ses cartes a gagné. Il deviendra «animateur» pour le prochain tour.



Composition du jeu : 6 fiches comprenant 8 illustrations
48 étiquettes «texte»

Durée estimée : 30-45mn